

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

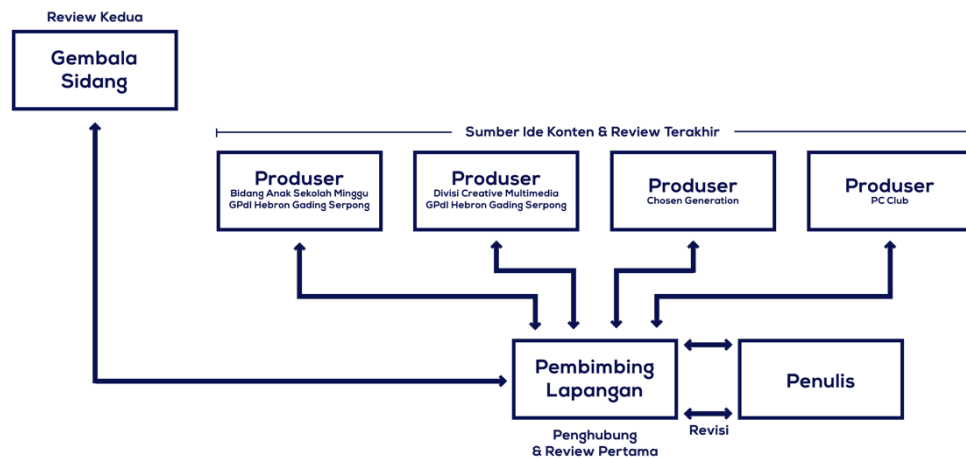
3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Bagian ini berisi keterangan/informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

1. Kedudukan

Kedudukan penulis selama kerja magang di GPdI Hebron Gading Serpong berada dalam Divisi *Creative Multimedia*. Penulis diposisikan sebagai sutradara dan diberi kepercayaan untuk merangkap sebagai penyunting gambar dan suara.

2. Koordinasi



Gambar 3.1. Alur Koordinasi
(Dokumentasi Pribadi)

Dalam alur kerja magang di GPdI Hebron Gading Serpong, penulis mendapatkan ide konten dari Joshua Liando, S. M. selaku Pembina Lapangan untuk dikerjakan. Ide konten berasal dari 4 sumber yang berbeda, yaitu;

- a. Christian Suherman, S. Kom. selaku Produser di Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong
- b. Christian Suherman, S. Kom. selaku Produser di Chosen Generation
- c. Pdt. Yesie Novfiyanti selaku Produser di PC Club
- d. Tirza Ponto, S.I. Kom. selaku Produser di Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong

Setelah penulis mengerjakan konten, kemudian akan melalui 3 tahap *review*:

- a. Pembina Lapangan
- b. Gembala Sidang GPdI Hebron Gading Serpong
- c. Produser masing-masing *project*

Jika dibutuhkan revisi dalam konten, penulis yang merangkap sebagai penyunting gambar dan suara akan melakukan revisi. Ketika Pembina Lapangan memberikan konfirmasi terhadap hasil *review* konten yang sudah siap untuk di-*upload*, maka konten akan dikirim oleh penulis kepada Pembina Lapangan. Setelah itu, Pembina Lapangan yang akan meng-*upload* hasil konten ke YouTube.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Selama 3 bulan penulis melakukan proses kerja magang di GPdI Hebron Gading Serpong, project yang telah selesai penulis kerjakan, yaitu:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	Pertama (1 - 7 Agustus 2020)	<i>Music Video</i> : Faith - Kerinduanku	<i>Breakdown</i> lirik dan konsep, dan presentasi hasil <i>breakdown</i> .

		Music Video: Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)	Persiapan syuting (<i>day 1</i>) dan syuting (<i>day 1</i>).
2.	Ke-2 (8 - 14 Agustus 2020)	Music Video: Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong) Music Video: Faith - Kerinduanku Podcast: Chosen Generation <i>Week 4</i> - Dipanggil Untuk Melayani Bumper: Podcast Chosen Generation Podcast: Chosen Generation <i>Week 3</i> - Kisah Kasih di Komsel	Perjalanan dan persiapan syuting (<i>day 2</i>), syuting (<i>day 2</i>), <i>editing</i> , presentasi hasil <i>editing</i> , dan revisi <i>editing</i> . <i>Location Hunting</i> . Persiapan syuting dan syuting. Desain dan <i>editing</i> . <i>Editing</i> .
3.	Ke-3 (15 - 21 Agustus 2020)	Music Video: Faith - Kerinduanku Podcast: Chosen Generation <i>Week 3</i> - Kisah Kasih di Komsel	Persiapan syuting (<i>day 2</i>), syuting (<i>day 2</i>), dan <i>editing</i> . <i>Editing</i> .

		<p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 5 - Turn Passion Into Action</i></p> <p>Video Content: PC Club Konten 2 - Dia Cintaku</p>	<p>Persiapan syuting dan syuting.</p> <p><i>Breakdown</i> lirik dan konsep, presentasi hasil <i>breakdown</i>, dan <i>demo</i> proses syuting.</p>
4.	Ke-4 (22 - 28 Agustus 2020)	<p>Music Video: Faith - Kerinduanku</p>	<p><i>Editing.</i></p>
5.	Ke-5 (29 Agustus - 4 September 2020)	<p>Music Video: Faith - Kerinduanku</p> <p>Video Content: PC Club Konten 3 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 1)</p> <p>Bumper: Video Content PC Club (ver. 2)</p> <p>Video Content: PC Club Konten 2 - Dia Cintaku</p>	<p><i>Editing</i>, presentasi hasil <i>editing</i>, dan revisi <i>editing</i>.</p> <p>Persiapan syuting, syuting, dan <i>editing</i>.</p> <p><i>Editing.</i></p> <p><i>Editing.</i></p>
6.	Ke-6 (5 - 11 September 2020)	<p>Video Content: PC Club Konten 2 - Dia Cintaku</p> <p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 5 - Turn Passion Into Action</i></p>	<p><i>Editing.</i></p> <p><i>Editing, mixing & mastering.</i></p>

		<p>Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - <i>Fears</i></p> <p>Music Video: Sidney Mohede - Jujur (<i>Cover by GPdI Hebron Gading Serpong</i>)</p> <p>Podcast: Chosen Generation Week 6 - Bergaul Dalam Track-nya Tuhan</p>	<p>Persiapan syuting dan syuting.</p> <p><i>Breakdown</i> lirik dan konsep, dan <i>Mixing & mastering</i>.</p> <p>Persiapan syuting dan syuting.</p>
7.	Ke-7 (12 - 18 September 2020)	<p>Music Video: Sidney Mohede - Jujur (<i>Cover by GPdI Hebron Gading Serpong</i>)</p> <p>Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - <i>Fears</i></p> <p>Video Content: PC Club Konten 3 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 1)</p> <p>Video Content: PC Club Konten 4 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 2)</p>	<p>Revisi <i>mixing & mastering</i>, persiapan syuting (<i>day 1</i>), syuting (<i>day 1</i>), persiapan syuting (<i>day 2</i>), dan syuting (<i>day 2</i>).</p> <p><i>Editing</i>.</p> <p><i>Editing</i>.</p> <p>Persiapan syuting dan syuting.</p>

		<p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 6 - Bergaul Dalam Track-nya Tuhan</i></p> <p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 7 - Like Mother Like Son</i></p>	<p><i>Editing.</i></p> <p>Persiapan syuting dan syuting.</p>
8.	Ke-8 (19 - 25 September 2020)	<p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 6 - Bergaul Dalam Track-nya Tuhan</i></p> <p>Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - <i>Easter</i></p> <p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 7 - Like Mother Like Son</i></p> <p>Video Content: PC Club Konten 4 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 2)</p>	<p><i>Editing.</i></p> <p>Persiapan syuting dan syuting.</p> <p><i>Editing.</i></p> <p><i>Editing.</i></p>
8.	Ke-9 (26 September - 2 Oktober 2020)	<p>Video Content: PC Club Konten 4 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 2)</p> <p>Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - <i>Easter</i></p>	<p><i>Editing.</i></p> <p><i>Editing dan revisi editing.</i></p>

		<p>Music Video: Sidney Mohede - Jujur (<i>Cover by GPdI</i> Hebron Gading Serpong)</p> <p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 8 - Sajou Brother</i></p>	<p>Persiapan syuting (<i>day 3</i>), syuting (<i>day 3</i>), persiapan syuting (<i>day 4</i>) dan syuting (<i>day 4</i>). <i>Editing.</i></p>
9.	Ke-10 (3 - 9 Oktober 2020)	<p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 8 - Sajou Brother</i></p> <p>Music Video: Sidney Mohede - Jujur (<i>Cover by GPdI</i> Hebron Gading Serpong)</p> <p>Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - <i>Jesus Is Coming Back Soon</i></p> <p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 9 - Dekat Dengan</i> Tuhan Menjaga Pergaulan Kita with GPdI Jombang</p> <p>Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - <i>Jesus Is Coming Back Soon</i></p>	<p><i>Editing.</i></p> <p>Revisi <i>mixing & mastering.</i></p> <p>Persiapan syuting dan syuting.</p> <p>Persiapan syuting dan syuting.</p> <p><i>Editing.</i></p>
10.	Ke-11 (10 - 16 Oktober 2020)	<p>Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - <i>Jesus Is Coming Back Soon</i></p>	<p><i>Editing.</i></p>

		<p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 10 - Pelayanan Sekaligus Pacaran? Why Not?</i></p> <p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 12 - ChoGames bersama GPdI Pasar Kemis</i></p> <p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 13 - Gak Perlu Malu Untuk Improvement</i></p>	<p><i>Editing.</i></p> <p>Persiapan syuting dan syuting.</p> <p>Pejalanan dan persiapan syuting, dan syuting.</p>
13.	Ke-14 (31 Oktober - 1 November 2020),	<p>Podcast: Chosen Generation <i>Week 11 - Bukan Sekedar Leader Melainkan Partner with Anugerah Generation GPdI Palasari</i></p>	<i>Editing</i>

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses pelaksanaan kerja magang di GPdI Hebron Gading Serpong, penulis dituntut untuk selalu menggunakan masker dan *hand sanitizer* saat datang ke gedung GPdI Hebron Gading Serpong maupun saat produksi di tempat lain.



Gambar 3.2. Depan pintu masuk gedung GPdI Hebron Gading Serpong
(Dokumen pribadi)

Sebelum masuk ke dalam gedung GPdI Hebron Gading Serpong, penulis harus mencuci tangan menggunakan sabun antiseptik dan mesin cuci tangan dengan teknologi sensor yang telah disediakan di depan pintu masuk gedung GPdI Hebron Gading Serpong.



Gambar 3.3. Pengecekan suhu tubuh
(Dokumen pribadi)

Setelah itu penulis harus melewati pengecekan suhu tubuh dengan menggunakan *infrared thermometer*. Hal ini tidak hanya berlaku saat penulis datang ke gedung GPdI Hebron Gading Serpong, tapi berlaku juga saat sebelum penulis meninggalkan GPdI Hebron Gading Serpong. Itulah aturan dari GPdI Hebron Gading Serpong untuk mencegah penyebaran *COVID-19* yang dibawa penulis dari luar.

Dalam *project* bersama Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong, penulis mengerjakan:

1. *Music Video*: Faith - Kerinduanku
2. *Music Video*: Tanah Airku (*Cover by* Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)
3. *Music Video*: Sidney Mohede - Jujur (*Cover by* GPdI Hebron Gading Serpong)

Dalam *project* bersama Chosen Generation, penulis mengerjakan:

1. *Bumper*: Podcast Chosen Generation

2. *Podcast: Chosen Generation Week 3 - Kisah Kasih di Komsel*
 3. *Podcast: Chosen Generation Week 4 - Dipanggil Untuk Melayani*
 4. *Podcast: Chosen Generation Week 5 - Turn Passion Into Action*
 5. *Podcast: Chosen Generation Week 6 - Bergaul Dalam Track-nya Tuhan*
 6. *Podcast: Chosen Generation Week 7 - Like Mother Like Son*
 7. *Podcast: Chosen Generation Week 8 - Sajou Brother*
 8. *Podcast: Chosen Generation Week 9 - Dekat Dengan Tuhan Menjaga Pergaulan Kita with GPdI Jombang*
 9. *Podcast: Chosen Generation Week 10 - Pelayanan Sekaligus Pacaran? Why Not?*
 10. *Podcast: Chosen Generation Week 11 - Bukan Sekedar Leader Melainkan Partner with Anugerah Generation GPdI Palasari*
 11. *Podcast: Chosen Generation Week 12 - ChoGames bersama GPdI Pasar Kemis*
 12. *Podcast: Chosen Generation Week 13 - Gak Perlu Malu Untuk Improvement Dalam project bersama PC Club, penulis mengerjakan:*
 13. *Bumper: Video Content PC Club (ver. 2)*
 14. *Video Content: PC Club Konten 2 - Dia Cintaku*
 15. *Video Content: PC Club Konten 3 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 1)*
 16. *Video Content: PC Club Konten 4 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 2)*
- Dalam project bersama Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong, penulis mengerjakan:*
1. *Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Fears*

2. *Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Easter*
3. *Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Jesus Is Coming Back Soon*
4. *Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - God Is Always With You*

Dalam proses pelaksanaan kerja magang di GPdI Hebron Gading Serpong, penulis mengerjakan *project* dari ide konten yang bersasal dari sumber berbeda. Sehingga penempatan kerja penulis berbeda-beda mengikuti arahan Pembimbing Lapangan beserta pengembangan dari hasil evaluasi.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

3.3.1.1. *Music Video: Faith - Kerinduanku*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar. *Project* ini adalah salah satu *project* yang penulis kerjakan berdasarkan *the three stages*.

1. Praproduksi atau tahap perencanaan, atau tahap pengonsepan.
2. Produksi atau tahap ekskusi konsep.
3. Pascaproduksi atau tahap penyuntingan visual dan suara.

Sehingga terkonsep dengan detail dan terproduksi sesuai konsep (Hughes, 2012, hlm. 88). Lagu orisinil “Faith - Kerinduanku” telah diproduksi oleh Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong sebelum Pembimbing Lapangan memberikannya kepada penulis untuk masuk dalam tahap praproduksi.

1. Praproduksi



Gambar 3.4. Penulis berdiskusi bersama videografer
(Dokumen pribadi)

Dalam tahap praproduksi, penulis melakukan *breakdown* lirik ke visual sekaligus *storyboard* bersama videografer. Kemudian Penulis melakukan pengonsepan *setting/location*.



Gambar 3.5. *Location hunting* bersama videografer
(Dokumen pribadi)

Lokasi berada di sekitar Symphonia Summarecon. Pemilihan lokasi untuk mengejar *setting* berada di sebuah hutan yang memiliki tumbuh-tumbuhan lalang, danau dan memiliki *spot* pencahayaan matahari yang baik. Lewat *setting*, penggambaran atau representasi visual dapat terealisasi. Penulis lalu melakukan pengonsepan penyutradaraan.



Gambar 3.6. *Music Video* Faith - Kerinduanku
(Dokumen pribadi)

Penulis memulainya dengan merancang adegan awal untuk memperkenalkan karakter dan lokasi karakter berada.



Gambar 3.7. *Music Video* Faith - Kerinduanku
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.8. *Music Video* Faith - Kerinduanku
(Dokumen pribadi)

Penulis menggambarkan matahari di sini sebagai bentuk representasi dari Tuhan. Dengan merancang adegan karakter berdiri menatap langit

sembari mengangkat tangan menggambarkan karakter menginginkan hadirat Tuhan.



Gambar 3.9. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.10. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Penulis menggambarkan mata di sini sebagai bentuk representasi dari jendela hati dan senyuman adalah kebahagiaan. Dengan merancang adegan karakter menutup mata dan tersenyum, menggambarkan karakter senang menanti hadirat Tuhan.



Gambar 3.11. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan karakter mengenggam tangan di depan dada untuk menggambarkan keinginan karakter yang sungguh-sungguh rindu hadirat Tuhan.



Gambar 3.12. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan karakter berjalan sambil bernyanyi sebagai bentuk representasi dari keinginan diri untuk melangkah menjadi penyembah Tuhan sesuai lirik yang diucapkan saat bernyanyi.



Gambar 3.13. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Alam sekitar atau pemandangan yang indah sebagai bentuk representasi kuasa Sang Pencipta.



Gambar 3.14. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Dengan merancang adegan karakter berdiri mengangkat kedua tangan ke atas, membentuk gambaran bahwa karakter ingin menyembah Sang Pencipta atau Tuhan.



Gambar 3.15. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan karakter duduk di bawah pohon, menatap langit sambil bernyanyi untuk menggambarkan seseorang yang memuji Tuhan dan menanti hadirat Tuhan dengan suka cita.



Gambar 3.16. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.17. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Adapun adegan yang dirancang secara khusus oleh penulis selaku sutradara dan penyunting gambar bersama sang videografer. Saat pergerakan kamera mulai dinamis, karakter berdiri sambil bernyanyi, dengan kedua tangan digenggam di depan dada untuk menggambarkan keinginan karakter yang menggebu-gebu, yang rindu akan hadirat Tuhan.



Gambar 3.18. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.19. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Lalu karakter berjalan mendekat ke arah kamera yang dinamis sembari bernyanyi mengikuti lagu yang semakin intens dengan tangga nada yang semakin naik membangun visual yang semakin intens juga. Saat karakter tepat di depan kamera, karakter mengibaskan rok sehingga terjadi transisi menggunakan teknik *Masking Transition*. Hal ini untuk mempertegas gambaran keinginan karakter yang semakin menggebu-gebu. Perubahan *wardrobe* dari warna *pink* ke warna putih

sebagai bentuk representasi atas kesiapan diri karakter menjadi laskar Kristus karena warna putih dimaknai dengan kesucian.



Gambar 3.20. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan karakter duduk di batu pada pinggiran danai, hingga terlihat refleksi bayangan karakter di air dan karakter menyentuh refleksi bayangannya di air. Gambar dan rupa karakter pada refleksi air terinspirasi dari Kejadian 1:25, bahwa manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Allah. Sehingga secara menyeluruh, adegan ini menggambarkan karakter yang ingin berjumpa dengan Tuhan.



Gambar 3.21. *Music Video Faith - Kerinduanku*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan karakter berdiri memegang tumbuhan lalang dengan kedua tangannya sambil bernyanyi. Simbol tumbuhan lalang diambil dari Matius 13:24-30 (Perumpamaan tentang lalang di

antara gandum), dimana lalang sebagai bentuk representasi orang-orang jahat. Sehingga secara menyeluruh, adegan ini adalah representasi karakter sebagai laskar Kristus menjadi ‘terang di dalam dunia’. Dan terakhir, penulis melakukan pengonsepan *editing*. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Dissolve Transition*

Dissolve Transition mampu membuat perpindahan visual yang halus sesuai tempo lagu yang pelan terhadap tumpukan 2 *footage* video. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya tidak berkesinambungan. Namun adapun penggunaan *Dissolve Transition* yang diterapkan pada aksi yang berkesinambungan, mengikuti intensitas lagu.

b. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

c. *Masking Transition*

Penulis akan menggunakan transisi ini saat terjadinya perubahan *wardrobe* pada karakter, sehingga mampu menimbulkan kesan visual bahwa momen terjadi pada waktu yang bersamaan.

d. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan lirik lagu “Faith - Kerinduanku”, sehingga penonton dengan mudah bernyanyi saat *Music Video* berlangsung. Penulis juga akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan *Credits*.

e. *Transform Scale*

Transform Scale mampu menimbulkan kesan semakin mendekati objek/karakter dan mampu menimbulkan kesan visual yang dinamis.

f. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual. Dengan menggunakan *Color Grading*, mampu menciptakan *mood* pada visual. Dalam *project* ini, penulis ingin menciptakan kesan penuh ketenangan dan hari yang cerah.

g. *Visual Effect*

Penulis akan menggunakan *Visual Effect* untuk menciptakan *flare* pada visual agar menimbulkan kesan cerah seolah cahaya dari matahari.

h. *Black Bars*

Dengan menggunakan *Black Bars*, mampu memberi kesan *cinematic widescreen look*. Penggunaan *Black Bars* adalah keinginan produser (Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong).

2. Produksi

Dalam tahap produksi, penulis melakukan syuting berdasarkan konsep yang telah dibuat dari praproduksi. Syuting dilakukan selama 2 hari, hari pertama untuk syuting semua adegan bersama *talent* dan hari kedua untuk syuting *cutaway shot* tanpa *talent*.



Gambar 3.22. *Music Video* Faith - Kerinduanku
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.23. *Music Video* Faith - Kerinduanku
(Dokumen pribadi)

3. Produksi

Dalam tahap pascaproduksi, penulis melakukan penyuntingan gambar berdasarkan konsep yang telah dibuat dari praproduksi. Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.2. *Music Video: Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung ke tahap produksi dan pascaproduksi.



Gambar 3.24. Persiapan syuting di gedung GPdI Hebron Gading Serpong
(Dokumen pribadi)

Produser (Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong) telah menentukan *setting/location* terlebih dahulu. Lokasi pertama berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong untuk sekaligus dilakukan *recording*.



Gambar 3.25. Persiapan syuting di tempat wisata sejarah Lubang Buaya
(Dokumen pribadi)

Lokasi kedua berada di area tempat wisata sejarah Lubang Buaya untuk mengenang peristiwa Lubang Buaya dalam rangka merayakan hari kemerdekaan Indonesia.

1. Produksi

Dalam tahap produksi di Gedung GPdI Hebron Gading Serpong, penulis melakukan improvisasi di lokasi. Penulis mengarahkan para *talent* untuk beradegan dan *blocking*. Hal ini dilakukan secara inisiatif karena tidak disiapkan waktu untuk tahap praproduksi.



Gambar 3.26. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.27. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan untuk *talent* penyanyi, berdiri di depan mikrofon sambil bernyanyi selayaknya sedang *recording*.



Gambar 3.28. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

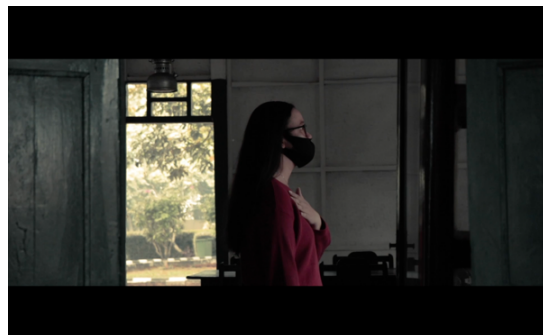
Penulis merancang adegan untuk *talent* penyair, berdiri di depan mikrofon sambil berpuisi selayaknya sedang *recording*.

Dalam tahap produksi di area tempat wisata sejarah Lubang Buaya, penulis melakukan improvisasi di lokasi. Penulis mengarahkan para *talent* untuk beradegan dan blocking. Hal ini dilakukan secara inisiatif karena tidak disiapkan waktu untuk tahap praproduksi.



Gambar 3.29. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan dimana para *talent* berdiri di depan tiang bendera, menatap bendera, dan serentak menghormati bendera. Adegan ini untuk mempertegas bahwa bendera merah putih sebagai representasi suatu hal yang harus dijunjung tinggi.



Gambar 3.30. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan dimana para *talent* menaruh salah satu tangan di depan dada sebagai bentuk representasi tanda horman dan cita.



Gambar 3.31. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.32. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Penulis juga memanfaatkan properti yang ada di lokasi, seperti cermin yang dijadikan refleksi *talent*. Hal ini guna untuk membuat visual bervariasi agar tidak terjadi repetisi adegan yang berlebihan.



Gambar 3.33. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan dimana para *talent* berdiri di depan patung Pancasila beserta 7 Jenderal Pahlawan Revolusi dan sertentak menghormati ke arah patung-patung itu. Adegan ini sebagai bentuk representasi tanda hormat kepada Peristiwa Lubang Buaya.



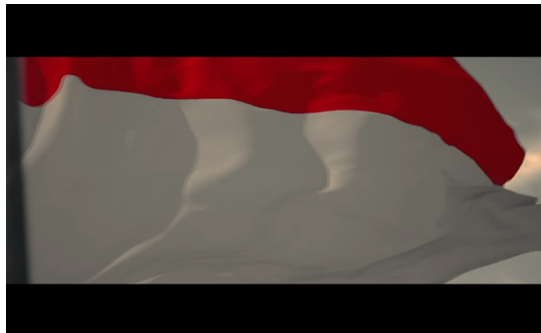
Gambar 3.34. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.35. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Pada tahap produksi, penulis juga mengarahkan videografer untuk merekam patung-patung yang ada di lokasi dengan teknik *Still Shot* tanpa *tripod* agar tercipta efek *shaky* dan teknik *Rack Focus*. Hal ini dapat menimbulkan kesan visual dinamis terhadap patung-patung sebagai objek. Sehingga, patung-patung di lokasi seolah seperti *talent*.

2. Pascaproduksi



Gambar 3.36. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Karena di lokasi, tiang benderanya tidak dipasang bendera maka produser (Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong) menyiapkan *video stock* bendera merah putih untuk disambung dalam penyuntingan gambar. Dalam tahap pascaproduksi, penulis dengan

inisiatif melakukan pengonsepan *editing*. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Dissolve Transition*

Dissolve Transition mampu membuat perpindahan visual yang halus sesuai tempo lagu yang pelan terhadap tumpukan 2 *footage* video. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya tidak berkesinambungan. Namun adapun penggunaan *Dissolve Transition* yang diterapkan pada aksi yang berkesinambungan, mengikuti intensitas lagu.

c. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual. Dengan menggunakan *Color Grading*, mampu menciptakan *mood* pada visual. Dalam *project* ini, penulis ingin menciptakan kesan tua dan usang.

d. *Visual Effect*



Gambar 3.37. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Penulis menggunakan *Visual Effect* untuk menciptakan kesan visual video seolah tua dan banyak *noise*.



Gambar 3.38. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.39. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Penulis juga merancang *editing*, dengan perlahan *Visual Effect* memudar dan yang muncul warna dari hasil *Color Correction* dan *Color Grading*. Hal ini dilakukan, seolah membedakan situasi *past* dan *present* agar dapat membuat sejarah Lubang Buaya seakan terasa seperti nyata lewat visual yang ditonton.

e. *Masking Transition*



Gambar 3.40. *Music Video Tanah Airku (Cover by Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)*
(Dokumen pribadi)

Penulis menggunakan *Masking Transition* seolah menjembatani situasi *past* ke *present*.

f. *Reverb Effect*

Sebelumnya produser (Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong) memberikan potongan suara dari film “Pegkhianatan G30S/PKI (1984)”; *project* ini tidak di-*monetizing*. Setelah itu penulis memberikan *Reverb Effect* pada potongan suara itu untuk memberikan dimensi ruang.

g. *Transform Scale*

Transform Scale mampu menimbulkan kesan semakin mendekati objek/karakter dan mampu menimbulkan kesan visual yang dinamis.

h. *Blend Mode*

Penulis menggunakan *Blend Mode* pada dua *footage* untuk mendramatisir *duet part* dan guna untuk membuat visual bervariasi agar tidak terjadi repetisi adegan yang berlebihan.



Gambar 3.41. *Music Video* Tanah Airku (*Cover by* Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

i. *Add Text*.

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan *Credits*.

j. *Black Bars*

Dengan menggunakan *Black Bars*, mampu memberi kesan *cinematic widescreen look*. Penggunaan *Black Bars* adalah keinginan produser (Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong).

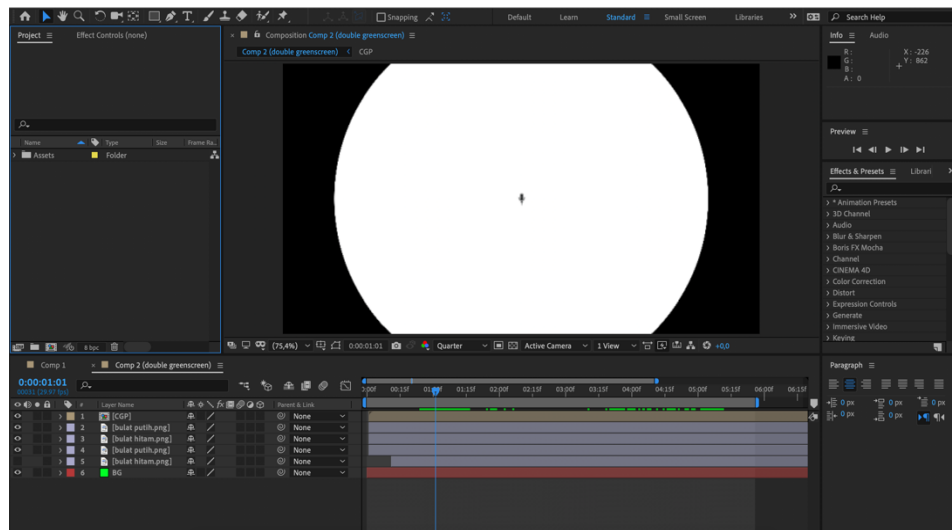
3.3.1.3. *Bumper: Podcast Chosen Generation*

Penulis dipercaya mengerjakan *bumper* untuk kebutuhan *opening* konten *podcast* dari Chosen Generation. Langkah pertama, penulis mendesain logo konten *podcast* ini.



Gambar 3.42. Desain logo konten *podcast* dari Chosen Generation
(Dokumen pribadi)

Dari segi logo, warna hitam menggambarkan identitas konten *podcast* dari Chosen Generation yang membahas soal permasalahan dalam kehidupan anak-anak Tuhan. Dan warna putih menggambarkan identitas Chosen Generation Podcast yang membahas permasalahan dengan cara rohani. Titik berwarna merah pada logo seolah seperti *record button*.

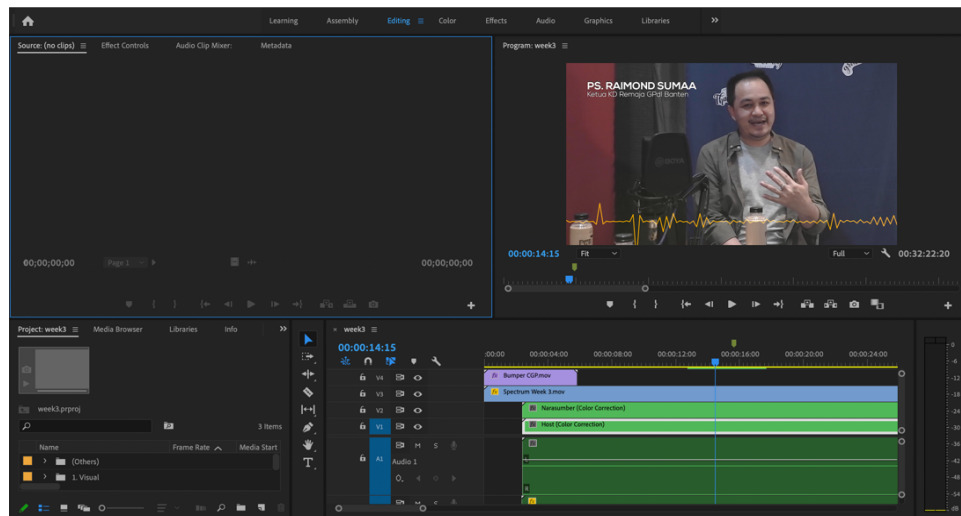


Gambar 3.43. *Editing Bumper* konten *Podcast* dari Chosen Generation
(Dokumen pribadi)

Project ini dikerjakan penulis menggunakan teknik *Motion Graphic*. Lingkaran-lingkaran yang muncul dari ukuran kecil ke besar secara berulang kali, terinspirasi dari gelombang di mesin radar. Gelombang itu merepresentasikan gelombang suara yang muncul dari *podcast*. Setelah gelombang muncul, muncul mikrofon bersalip yang merupakan logo utama konten *podcast* dari Chosen Generation. Penulis Menggunakan dialog “Kamera, rolling, action!” dengan intonasi tegas, ditambah instrumental lagu “Seperti Mentega dengan Roti” sebagai *background bumper*. Bertujuan untuk menciptakan suasana ceria. Dalam mengerjakan *project* ini, penulis tidak mendapatkan catatan revisi oleh Pemimbing Lapangan.

3.3.1.4. *Podcast: Chosen Generation Week 3 - Kisah Kasih di Komsel*

Dalam *project* ini penulis hanya berfokus pada posisi penyunting gambar, terlibat dalam pascaproduksi. *Project* sudah diproduksi oleh kru Chosen Generation, kemudian *footage* diberikan kepada penulis untuk masuk ke tahap pascaproduksi.



Gambar 3.44. *Editing Podcast Chosen Generation week 3*
(Dokumen pribadi)

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Transform Scale*

Transform Scale mampu menimbulkan kesan semakin mendekati objek/karakter dan mampu menimbulkan kesan visual yang dinamis.

c. *Audio Spectrum Effect*

Audio Spectrum Effect untuk menciptakan visual dari gelombang suara percakapan atau dialog.

d. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual.

e. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan informasi nama dan keterangan *host* dan narasumber.

Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.5. *Podcast: Chosen Generation Week 4 - Dipanggil Untuk Melayani*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Chosen Generation), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.



Gambar 3.45. Persiapan syuting di gedung GPdI Hebron Gading Serpong
(Dokumen pribadi)

Lokasi di-*setup* oleh kru Chosen Generation dengan menggunakan paralon untuk menempatkan kain berwarna hitam sebagai *background* dan dihiasi oleh lampu *tumblr* berwarna *warm light*. Jumlah kursi di samping kiri *frame* berjumlah 2, menyesuaikan jumlah narasumber. Dan 1 kursi di

samping kanan untuk host. Meja sebagai tempat tempat berpijaknya mikrofon.



Gambar 3.46. *Footage Podcast Chosen Generation week 4*
(Dokumen pribadi)

1. Produksi

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdsarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di kursi. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host* dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.

2. Pascaproduksi

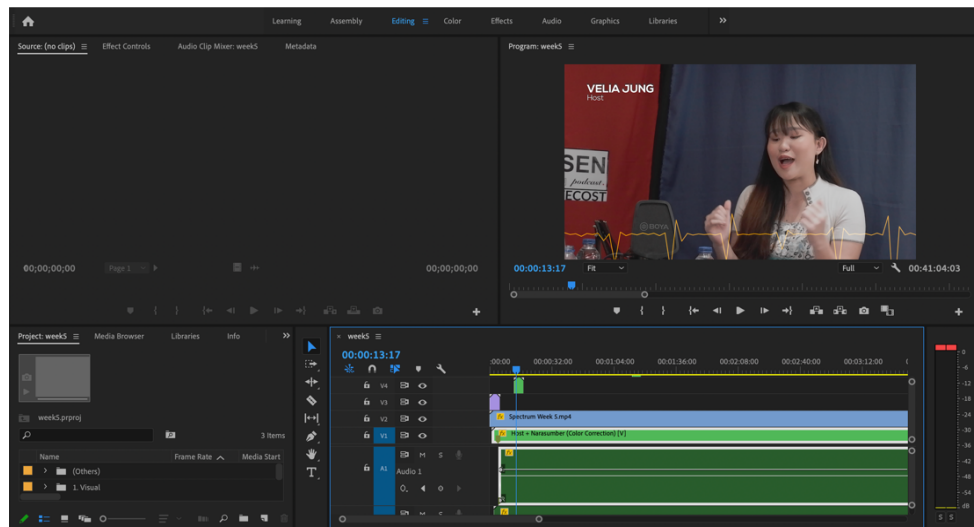
Saat pascaproduksi, penulis jatuh sakit dan berkemungkinan besar tidak dapat mengerjakan *project* sesuai *deadline* yang telah ditentukan. Oleh karena itu kru Chosen Generation yang meng-*handle* di tahap pascaproduksi.

3.3.1.6. *Podcast: Chosen Generation Week 5 - Turn Passion Into Action*

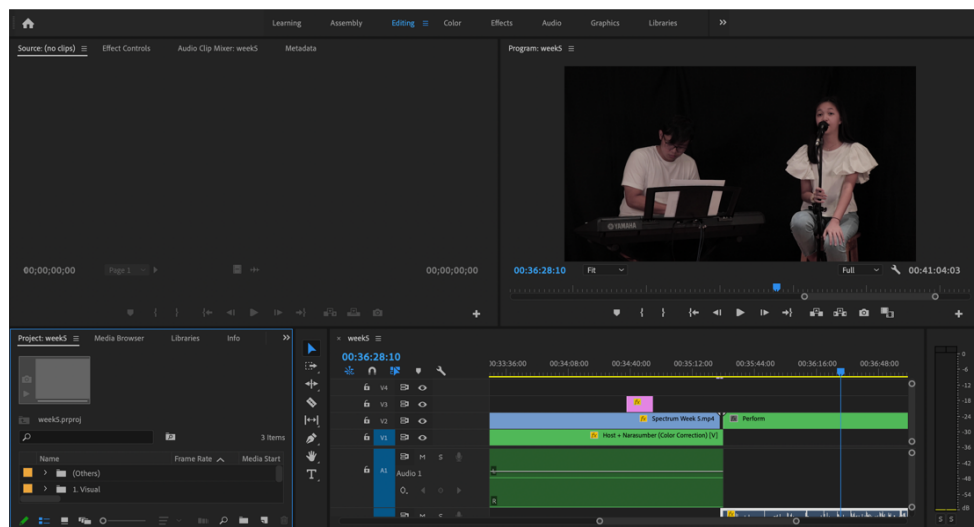
Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Chosen Generation), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong. Lokasi di-*setup* oleh kru Chosen Generation dengan menggunakan paralon untuk menempatkan kain berwarna hitam sebagai *background* dan. Jumlah kursi di samping kiri *frame* berjumlah 2, menyesuaikan jumlah narasumber. Dan 1 kursi di samping kanan untuk host. Meja sebagai tempat promosi produk, dekorasi, dan tempat berpijaknya mikrofon. *Project* ini tidak hanya berisi *podcast*, di akhir video berisi konten *performance* musik dari salah satu narasumber.

1. **Produksi**

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdasarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di kursi. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host* dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan. Saat sesi *performance* musik, salah satu narasumber bersama pengiring musik ditempatkan dalam *frame* dengan *background* hitam sebagai pembeda konten *podcast* dan *performance* musik.



Gambar 3.47. *Editing Podcast Chosen Generation week 5*
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.48. *Editing Podcast Chosen Generation week 5*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Audio Spectrum Effect*

Audio Spectrum Effect untuk menciptakan visual dari gelombang suara percakapan atau dialog.

c. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual.

d. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan informasi nama dan keterangan *host* dan narasumber. Dalam *project* ini, *Add Text* juga digunakan untuk menampilkan kutipan perkataan *host* atau narasumber dalam *podcast*.

Trasnform - Scale tidak lagi digunakan dalam *project* ini, sesuai keinginan produser (Chosen Generaion). Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*. Pada pascaproduksi, penulis juga melakukan penyuntingan suara dengan teknik *Mixing & Mastering* untuk meminimalisir suara vokal yang *pitchy*.

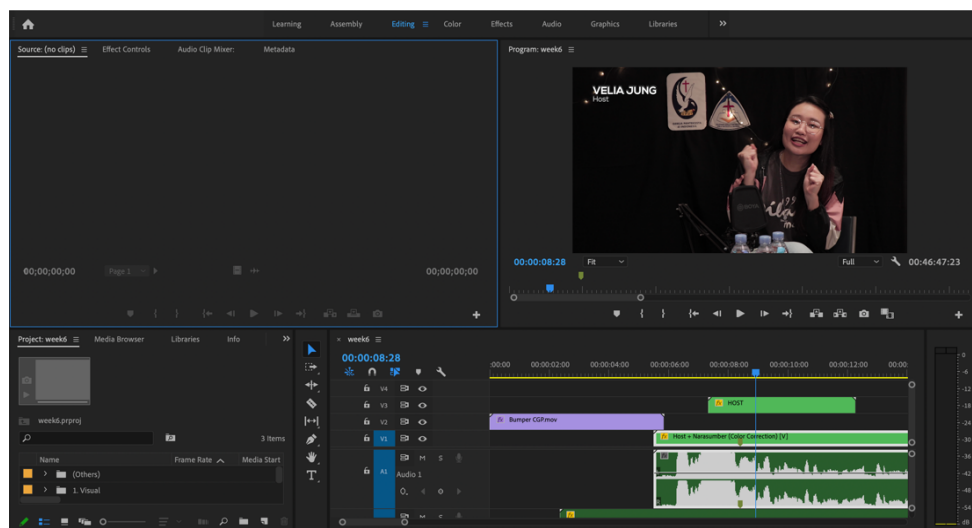
3.3.1.7. *Podcast: Chosen Generation Week 6 - Bergaul Dalam Track-nya Tuhan*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Chosen Generation),

berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong. Lokasi di-*setup* oleh kru Chosen Generation dengan menggunakan paralon untuk menempatkan kain berwarna hitam sebagai *background* dan. Jumlah kursi di samping kiri *frame* berjumlah 2, menyesuaikan jumlah narasumber. Dan 1 kursi di samping kanan untuk host. Meja sebagai tempat promosi produk, dekorasi, dan tempat berpijaknya mikrofon. *Project* ini tidak hanya berisi *podcast*, di akhir video berisi konten *performance* musik.

1. Produksi

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdsarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di kursi. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host* dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.



Gambar 3.49. *Editing Podcast Chosen Generation week 6*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual.

c. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan informasi nama dan keterangan *host* dan narasumber. *Add Text* juga digunakan untuk menampilkan kutipan perkataan *host* atau narasumber dalam *podcast*.

Dalam *project* kali ini, penulis melakukan kesalahan karena lupa untuk menempatkan *Audio Spectrum* yang menciptakan visual dari gelombang suara percakapan atau dialog seperti di *video content* sebelumnya. Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

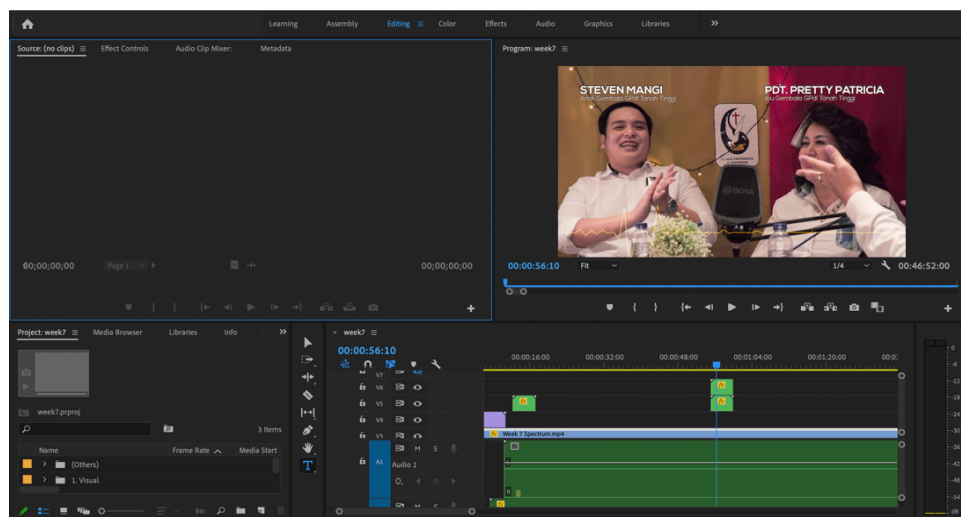
3.3.1.8. *Podcast: Chosen Generation Week 7 - Like Mother Like Son*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Chosen Generation), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong. Lokasi di-*setup* oleh kru Chosen Generation dengan menggunakan paralon untuk menempatkan

kain berwarna kuning, merah, dan biru (sesuai warna identitas GPdI) sebagai *background* dan dihiasi oleh lampu *tumblr* berwarna *warm light*. Jumlah kursi di samping kiri *frame* berjumlah 2, menyesuaikan jumlah narasumber. Dan 1 kursi di samping kanan untuk host. Meja sebagai tempat berpijaknya mikrofon.

1. Produksi

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdasarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di kursi. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host* dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.



Gambar 3.50. *Editing Podcast Chosen Generation week 7*

(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Audio Spectrum Effect*

Audio Spectrum Effect untuk menciptakan visual dari gelombang suara percakapan atau dialog.

c. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual.

d. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan informasi nama dan keterangan *host* dan narasumber. Dalam *project* ini, *Add Text* juga digunakan untuk menampilkan kutipan perkataan *host* atau narasumber dalam *podcast*.

Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

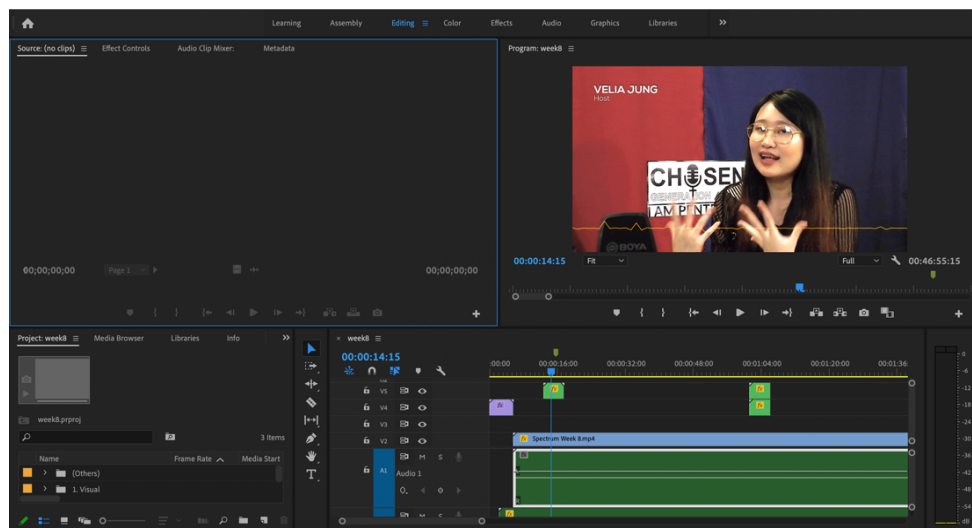
3.3.1.9. *Podcast: Chosen Generation Week 8 - Sajou Brother*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Chosen Generation), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong. Lokasi di-*setup* oleh kru Chosen Generation dengan menggunakan paralon untuk menempatkan kain berwarna kuning, merah, dan biru (sesuai warna identitas GPdI) sebagai background. Kali ini lampu *tumblr* berwarna *warm light* dicabut, sesuai keinginan produser (Chosen Generation). Jumlah kursi di samping

kiri *frame* berjumlah 2, menyesuaikan jumlah narasumber. Dan 1 kursi di samping kanan untuk host. Meja sebagai tempat promosi produk, dekorasi, dan tempat berpijaknya mikrofon.

1. Produksi

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan host dan narasumber untuk blocking berdasarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di kursi. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka host ditempatkan pada Rule of Thirds dengan Headroom Normal. Sedangkan narasumber ditempatkan pada center dalam frame. Sehingga jarak pandang mata (Looking Space) host dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis host dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.



Gambar 3.51. *Editing Podcast Chosen Generation week 8*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Audio Spectrum Effect*

Audio Spectrum Effect untuk menciptakan visual dari gelombang suara percakapan atau dialog.

c. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual.

d. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan informasi nama dan keterangan *host* dan narasumber. Dalam *project* ini, *Add Text* juga digunakan untuk menampilkan kutipan perkataan *host* atau narasumber dalam *podcast*.

Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.10. *Podcast: Chosen Generation Week 9 - Dekat Dengan Tuhan Menjaga Pergaulan Kita with GPdI Jombang*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (*Chosen Generation*), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

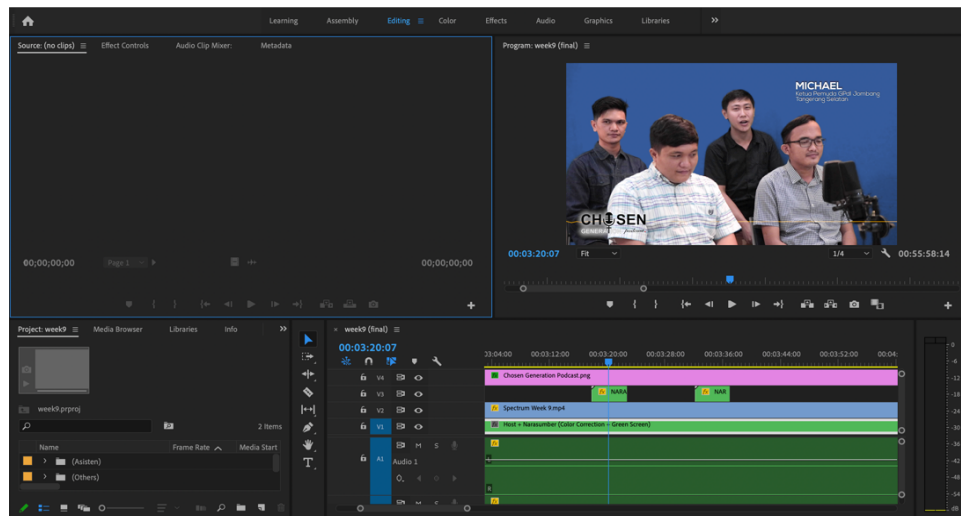


Gambar 3.52. Persiapan syuting di gedung GPdI Hebron Gading Serpong dengan teknik *Green Screen*
(Dokumen pribadi)

Dalam *project* ini kru Chosen Generation ingin mencoba menggunakan teknik *Green Screen*, oleh karena itu lokasi di-*setup* dengan menggunakan kain berwarna hijau sebagai background. Jumlah kursi di samping kiri *frame* berjumlah 4, menyesuaikan jumlah narasumber. Dan 1 kursi di samping kanan untuk host. Meja sebagai tempat tempat berpijaknya mikrofon.

1. Produksi

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdasarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di kursi. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host* dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.



Gambar 3.53. *Editing Podcast Chosen Generation week 9*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis dibantu oleh videografer yang merangkap sebagai asisten penyunting gambar. Asisten penyunting gambar bertugas untuk memotong, menyambung dan sinkronisasi *footage*. Setelah itu penulis melanjutkan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Audio Spectrum Effect*

Audio Spectrum Effect untuk menciptakan visual dari gelombang suara percakapan atau dialog.

c. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual.

d. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan informasi nama dan keterangan *host* dan narasumber. Dalam *project* ini, *Add Text* juga digunakan untuk menampilkan kutipan perkataan *host* atau narasumber dalam *podcast*.

e. *Ultra Key (Green Screen)*

Ultra Key (Green Screen) untuk menghilangkan *background* berwarna hijau dan menempatkan *background* lain, sesuai keinginan produser (Chosen Generation).

f. *Add Picture*

Add Picture untuk menampilkan logo konten *podcast* dari Chosen Generation sebagai bentuk identitas, sesuai keinginan produser (Chosen Generation).

Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

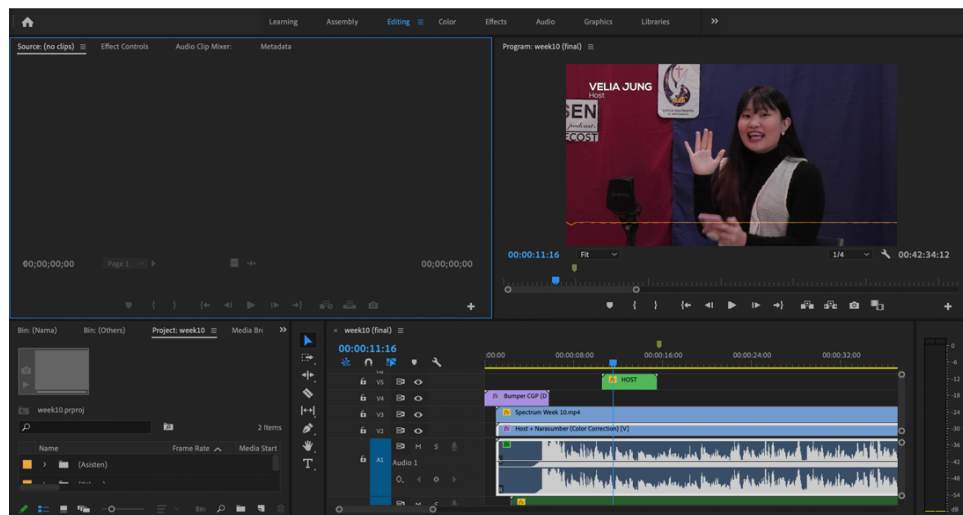
3.3.1.11. *Podcast: Chosen Generation Week 10 - Pelayanan Sekaligus Pacaran? Why Not?*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Chosen Generation), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong. Lokasi di-*setup* oleh kru Chosen Generation dengan menggunakan paralon untuk menempatkan kain berwarna kuning, merah, dan biru (sesuai warna identitas GPdI)

sebagai background. Kali ini lampu *tumblr* berwarna *warm light* dicabut, sesuai keinginan produser (Chosen Generation). Jumlah kursi di samping kiri *frame* berjumlah 2, menyesuaikan jumlah narasumber. Dan 1 kursi di samping kanan untuk host. Meja sebagai tempat promosi produk, dekorasi, dan tempat berpijaknya mikrofon.

1. Produksi

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdsarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di kursi. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host* dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.



Gambar 3.54. Editing Podcast Chosen Generation week 10

(Dokumen pribadi)

2. Praproduksi

Saat pascaproduksi, penulis dibantu oleh videografer yang merangkap sebagai asisten penyunting gambar. Asisten penyunting gambar

bertugas untuk memotong, menyambung dan sinkronisasi *footage*. Setelah itu penulis melanjutkan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Audio Spectrum Effect*

Audio Spectrum Effect untuk menciptakan visual dari gelombang suara percakapan atau dialog.

c. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual.

d. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan informasi nama dan keterangan *host* dan narasumber. Dalam *project* ini, *Add Text* juga digunakan untuk menampilkan kutipan perkataan *host* atau narasumber dalam *podcast*.

Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

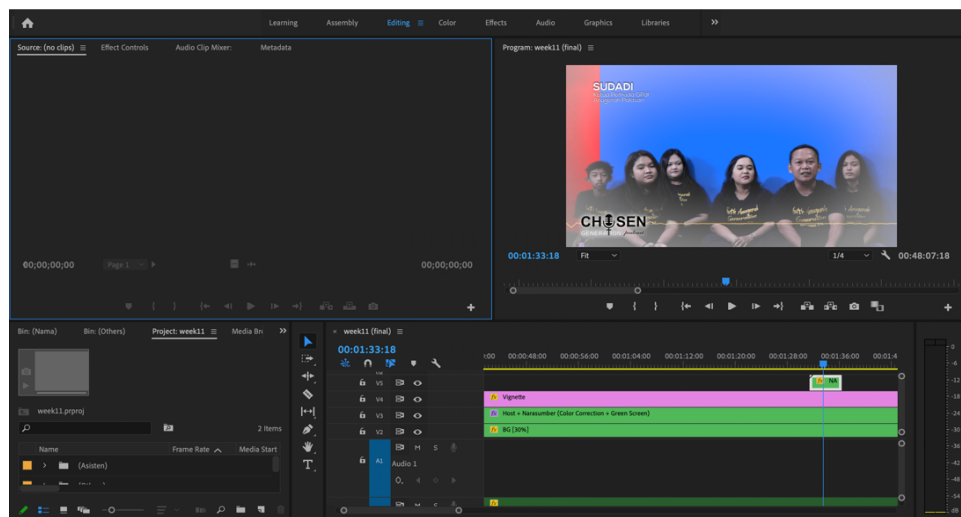
3.3.1.12. *Podcast: Chosen Generation Week 11 - Bukan Sekedar Leader Melainkan Partner with Anugerah Generation GPdI Palasari*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (*Chosen Generation*),

berada di gedung GPDI Hebron Gading Serpong. Dalam *project* ini kru Chosen Generation ingin mencoba lagi menggunakan teknik *Green Screen*, oleh karena itu lokasi di-*setup* dengan menggunakan kain berwarna hijau sebagai background. Jumlah kursi di samping kiri *frame* berjumlah 4, menyesuaikan jumlah narasumber. Dan 1 kursi di samping kanan untuk host. Meja sebagai tempat tempat berpijaknya mikrofon.

1. Produksi

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdsarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di kursi. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host* dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.



Gambar 3.55. *Editing Podcast Chosen Generation week 11*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

b. *Audio Spectrum Effect*

Audio Spectrum Effect untuk menciptakan visual dari gelombang suara percakapan atau dialog.

c. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual.

d. *Add Text*

Penulis akan menggunakan *Add Text* untuk menampilkan informasi nama dan keterangan *host* dan narasumber. Dalam *project* ini, *Add Text* juga digunakan untuk menampilkan kutipan perkataan *host* atau narasumber dalam *podcast*.

e. *Ultra Key (Green Screen)*

Ultra Key (Green Screen) untuk menghilangkan *background* berwarna hijau dan menempatkan *background* lain, sesuai keinginan produser (Chosen Generation).

f. *Add Picture*

Add Picture untuk menampilkan logo konten *podcast* dari Chosen Generation sebagai bentuk identitas, sesuai keinginan produser (Chosen Generation).

g. *Vignette*

Vignette berwarna putih digunakan penulis untuk meminimalisir *noise* yang terlihat pada *background* yang telah di-*edit* menggunakan *Ultra Key (Green Screen)*.

Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.13. *Podcast: Chosen Generation Week 12 - ChoGames bersama GPdI Pasar Kemis*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Chosen Generation), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.



Gambar 3.56. Persiapan syuting di gedung GPdI Hebron Gading Serpong
(Dokumen pribadi)

Lokasi di-*setup* oleh kru Chosen Generation dengan menggunakan ruang panggung dan dihiasi lampi neon berwarna merah dan biru (masih mencangkup warna identitas GPdI), sesuai keinginan produser (Chosen

Generation). Dalam *project* kali ini tidak menggunakan kursi, dengan tujuan agar obrolan terkesan lebih santai.



Gambar 3.57. *Footage Podcast week 12*
(Dokumen pribadi)

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdasarkan keinginan produser (Chosen Generation); beberapa duduk di panggung dan beberapa duduk di lantai. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host* dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.

3.3.1.14. Podcast: Chosen Generation Week 13 - Gak Perlu Malu Untuk Improvement

Dalam *project* ini penulis hanya berfokus pada posisi sutradara, terlibat langsung dalam produksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Chosen Generation), berada di gedung GPdI El Shaddai Labuhan. Project kali ini dilakukan dalam bentuk *roadshow*, oleh karena itu penulis bersama kru Chosen Generation melakukan perjalanan dari Gading Serpong ke Labuhan.



Gambar 3.58. Persiapan syuting di gedung GPDI El Shaddai Labuhan
(Dokumen pribadi)

Lokasi di-*setup* oleh kru Chosen Generation dengan menggunakan ruang panggung dan dihiasi lampi neon berwarna merah dan biru (masih mencangkup warna identitas GPDI), sesuai keinginan produser (Chosen Generation). Dalam *project* kali ini tidak menggunakan kursi, dengan tujuan agar obrolan terkesan lebih santai.



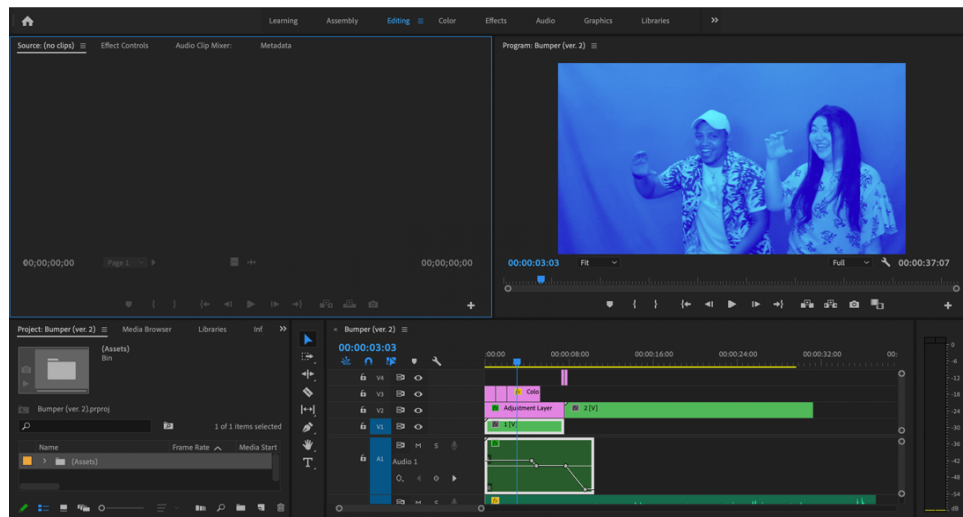
Gambar 3.59. *Footage Podcast Chosen Generation week 13*
(Dokumen pribadi)

Saat produksi, penulis hanya mengarahkan *host* dan narasumber untuk *blocking* berdasarkan keinginan produser (Chosen Generation); duduk di lantai panggung. Karena konten bersifat eksplisit dan bersifat wawancara, maka *host* ditempatkan pada *Rule of Thirds* dengan *Headroom Normal*. Sedangkan narasumber ditempatkan pada *center* dalam *frame* dengan *Headroom Normal*. Sehingga jarak pandang mata (*Looking Space*) *host*

dan narasumber berjarak wajar. Secara visual, kondisi psikologis *host* dan narasumber terkesan netral dan tidak tertekan.

3.3.1.15. *Bumper: Video Content PC Club (ver. 2)*

Penulis dipercaya me-*remake bumper* untuk kebutuhan *opening* konten *podcast* dari PC Club. *Project* sudah diproduksi oleh kru PC Club, kemudian *assets* diberikan kepada penulis untuk di-*remake*. *Project* ini dikerjakan penulis menggunakan teknik *Motion Graphic*.



Gambar 3.60. *Editing Bumper Video Content* dari PC Club
(Dokumen pribadi)

Penulis memanfaatkan *Solid* dan *Blend Mode* untuk menciptakan visual berwarna kuning, biru dan merah (sesuai warna identitas GPdI). Perpindahan warna pada visual *Solid* dan *Blend Mode* mengikuti *beat* pergerakan *talent*. *Transform Scale* diterapkan pada *footage video* mengikuti pergerakan *talent* untuk menimbulkan kesan visual yang dinamis.

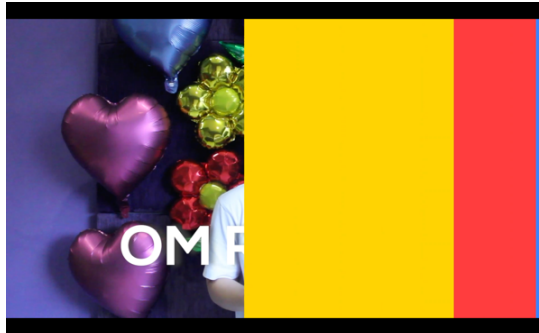


Gambar 3.61. *Bumper Video Content* dari PC Club
(Dokumen pribadi)



Gambar 3.62. *Bumper Video Content* dari PC Club
(Dokumen pribadi)

Dengan inisiatif penulis membuat transisi buatan dengan memanfaatkan *Exposure* pada *Lumetri Color*. Dengan menaikkan intensitas cahaya pada *footage video* anggota-anggota PC Club dan ditambah *Transition Cut*, membentuk transisi antar *footage video* anggota PC Club yang seolah terkena *flashlight* kamera.



Gambar 3.63. *Bumper Video Content* dari PC Club
(Dokumen pribadi)

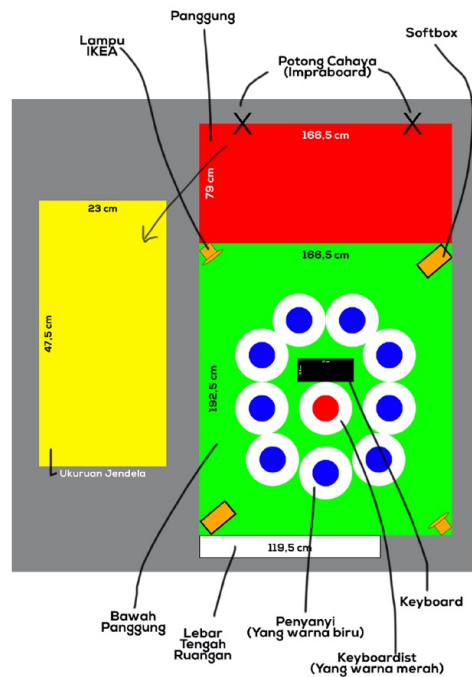
Penulis juga dengan inisiatif membuat transisi buatan menggunakan teknik *Motion Graphic* sebagai penyambung *bumper* ke *video content* dan sebagai penyambung antar *footage* dalam *video content*. Penulis memanfaatkan *Solid* dan *Transform Scale* untuk menciptakan pergerakan transisinya. Warna kuning, merah dan biru pada transisi ini sebagai bentuk identitas GPdI. Penulis menggunakan instrumental lagu “Seperti Mentega dengan Roti” sebagai *backsound*, sesuai arahan produser (PC Club). Hal ini bertujuan untuk menciptakan suasana ceria, karena *video content* dari PC Club dibuat untuk anak-anak. Dalam mengerjakan *project* ini, penulis tidak mendapatkan catatan revisi oleh Pemimbing Lapangan.

3.3.1.16. *Video Content: PC Club Konten 2 - Dia Cintaku*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat dalam praproduksi dan pascaproduksi. Penulis tidak dapat hadir saat produksi karena sakit. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (PC Club), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

1. Praproduksi

Pada tahap praproduksi, penulis bersama videografer dituntun oleh produser (PC Club) untuk memikirkan ide agar bisa syuting dengan jumlah 10 orang di ruangan yang tidak begitu luas.



Gambar 3.64. *Floor Plan Video Content ke-2 PC Club*

(Dokumen pribadi)

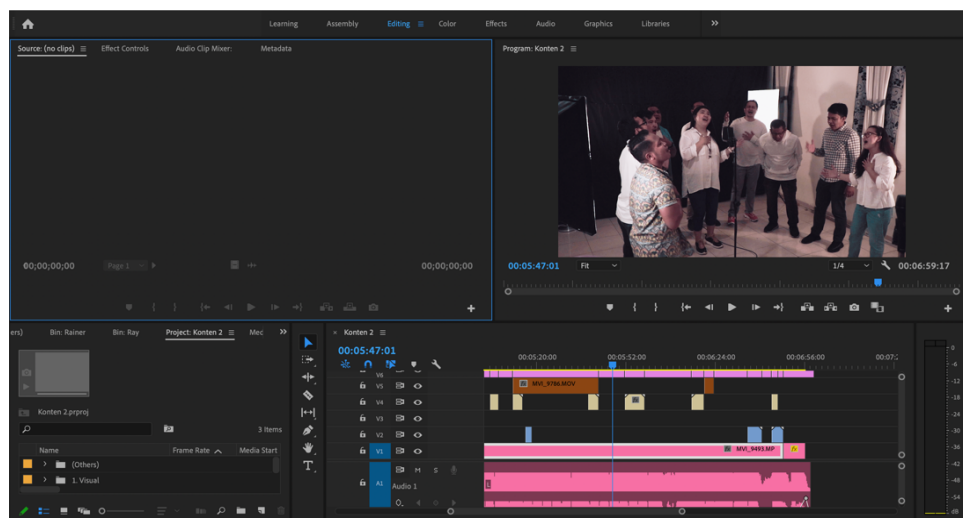
Solusinya, penulis bersama videografer membuat *floor plan*. Penulis bersama videografer memutuskan untuk melakukan tiga kali *take* saat syuting:

- Take* pertama menggunakan 1 kamera untuk *Master Shot*.
- Take* kedua menggunakan 2 kamera untuk fokus mengambil *Long Shot* dan *Medium Shot*.
- Take* ketiga menggunakan 2 kamera untuk fokus mengambil *Close Up* dan *Medium Close Up*.



Gambar 3.65. *Demo proses syuting Video Content ke-2 PC Club*
(Dokumen pribadi)

Setelah itu, penulis bersama kru PC Club melakukan *demo* proses syuting. Dan hasil dari *demo* proses syuting, penulis bersama produser (PC Club) memutuskan untuk mentiadakan *talent* pemain keyboard di tengah dan menggantinya dengan *talent* penyanyi lain menjadi talent *main vocal*.



Gambar 3.66. *Editing Video Content ke-2 PC Club*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition untuk menggambarkan aksi atau dialog yang berkesinambungan antar visual.

b. *Color Correction*

Color Correction untuk menyeimbangkan warna antar *footage*.

c. *Transform Scale*

Transform Scale digunakan karena mampu menimbulkan kesan semakin mendekati objek/karakter dan mampu menimbulkan kesan visual yang dinamis.

d. *Add Text*

Add Text digunakan untuk menampilkan *Credits*.

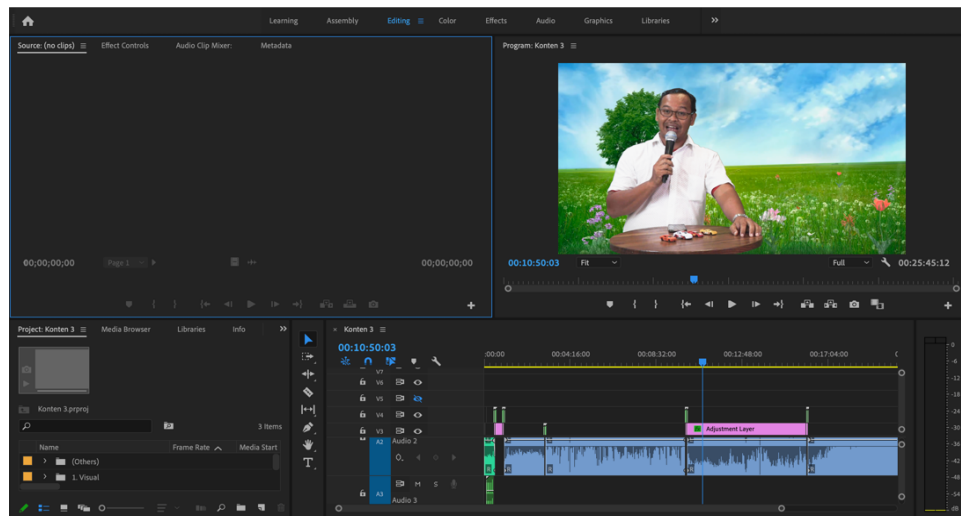
Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.17. *Video Content: PC Club Konten 3 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 1)*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (PC Club), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

1. *Produksi*

Pada tahap produksi, tugas penulis sebagai sutradara hanya untuk mengarahkan *talent* untuk mengimprovisasi adegan dan *blocking* yang telah dikonsepskan oleh kru PC Club.



Gambar 3.67. *Editing Video Content ke-3 PC Club*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition untuk menggambarkan aksi atau dialog yang berkesinambungan antar visual.

b. *Color Correction*

Color Correction untuk menyeimbangkan warna antar *footage*.

c. *Transform Scale*

Transform Scale digunakan karena mampu menimbulkan kesan semakin mendekati objek/karakter dan mampu menimbulkan kesan visual yang dinamis.

d. *Add Text*

Add Text digunakan untuk menampilkan sesi konten dan *Credits*.

e. *Ultra Key (Green Screen)*

Ultra Key (Green Screen) digunakan untuk menghilangkan *background* berwarna hijau dan menempatkan *background* lain, sesuai keinginan produser (PC Club).

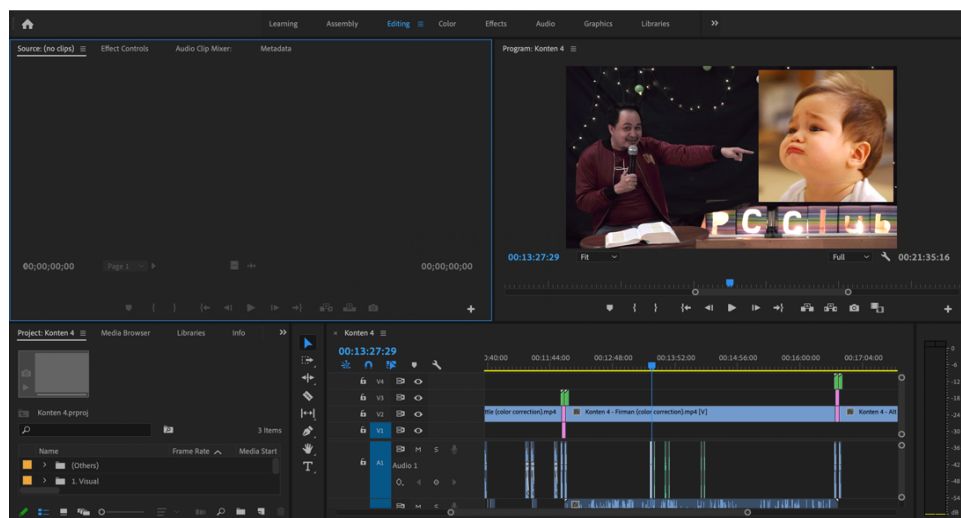
Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.18. *Video Content: PC Club Konten 4 - Mengasihi Tuhan Lewat Alkitab (eps. 2)*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (PC Club), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

1. **Produksi**

Pada tahap produksi, tugas penulis sebagai sutradara hanya untuk mengarahkan *talent* untuk mengimprovisasi adegan dan *blocking* yang telah dikonsepskan oleh kru PC Club.



Gambar 3.68. Editing Video Content ke-4 PC Club
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Cut Transition*

Cut Transition untuk menggambarkan aksi atau dialog yang berkesinambungan antar visual.

b. *Color Correction*

Color Correction untuk menyeimbangkan warna antar *footage*.

c. *Transform Scale*

Transform Scale digunakan karena mampu menimbulkan kesan semakin mendekati objek/karakter dan mampu menimbulkan kesan visual yang dinamis.

d. *Add Text*

Add Text digunakan untuk menampilkan sesi konten dan *Credits*.

e. *Ultra Key (Green Screen)*

Ultra Key (Green Screen) digunakan untuk menghilangkan *background* berwarna hijau dan menempatkan *background* lain, sesuai keinginan produser (PC Club).

f. *Add Picture*

Add Picture digunakan untuk menampilkan gambar pendukung konten.

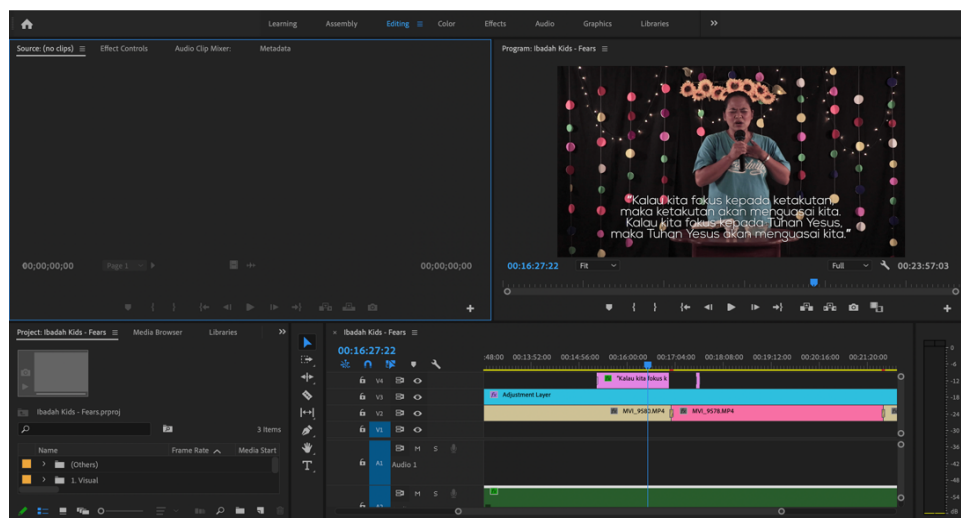
Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.19. *Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Fears*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

1. Produksi

Pada tahap produksi, tugas penulis sebagai sutradara hanya untuk mengarahkan *talent* untuk mengimprovisasi adegan dan *blocking* yang telah dikonsepskan oleh produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPDI Hebron Gading Serpong).



Gambar 3.69. *Editing Video Content Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Fears*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Linear Wipe Transition*

Linear Wipe Transition sebagai penghubung antar *footage*, sesuai keinginan produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)

b. Color Correction

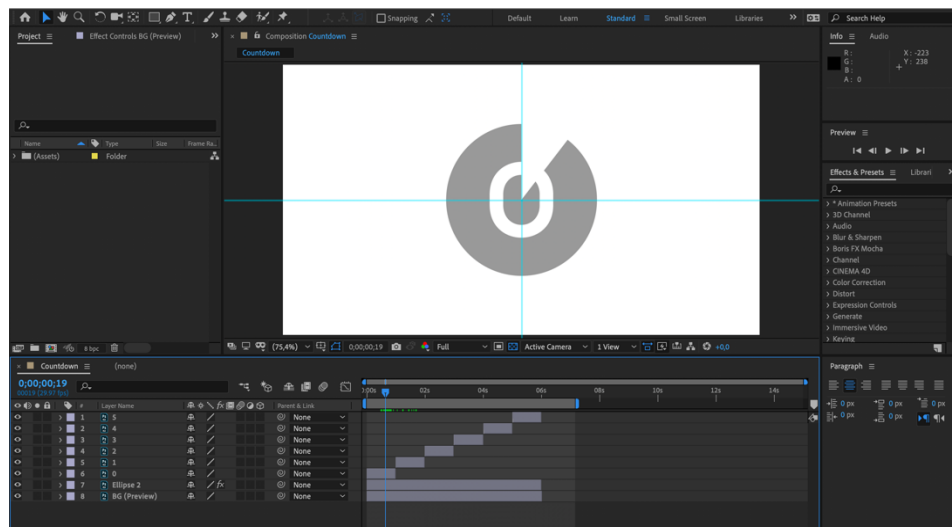
Color Correction untuk menyeimbangkan warna antar *footage*.

c. Add Text

Add Text digunakan untuk menampilkan judul lagu dan kutipan perkataan *talent*.

d. Motion Graphic

Motion Graphic untuk menciptakan visual yang bergerak.



Gambar 3.70. *Editing Motion Graphic visual Countdown*

(Dokumen pribadi)

Dalam hal ini, penulis menggunakan teknik *Motion Graphic* untuk membuat visual *countdown*.

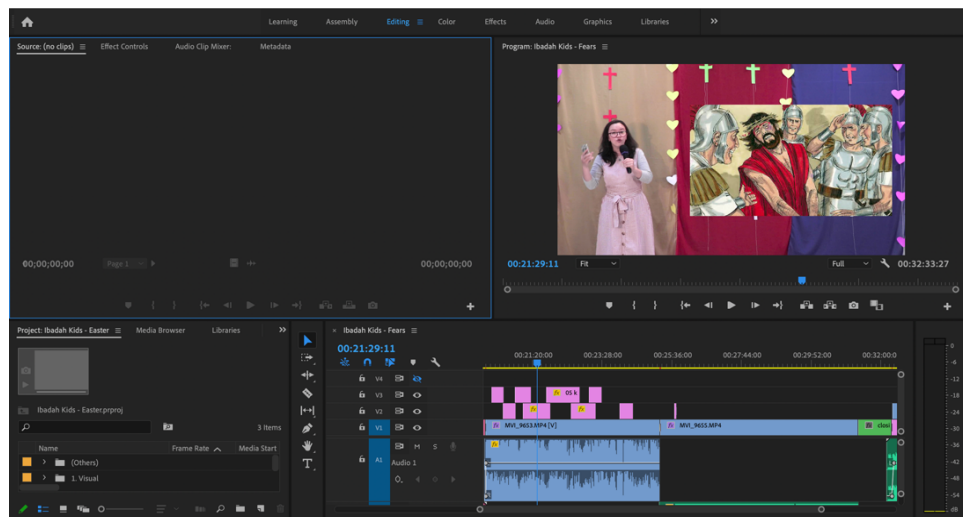
Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.20. *Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Easter*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

1. Produksi

Pada tahap produksi, tugas penulis sebagai sutradara hanya untuk mengarahkan *talent* untuk mengimprovisasi adegan dan *blocking* yang telah dikonsepkan oleh kru PC Club.



Gambar 3.71. *Editing Video Content Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Easter*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *VHS Transition*

VHS Transition sebagai penghubung konten TikTok ke konten ibadah, sesuai keinginan produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)

b. *Linear Wipe Transition*

Linear Wipe Transition sebagai penghubung antar *footage*, sesuai keinginan produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)

c. *Color Correction*

Color Correction untuk menyeimbangkan warna antar *footage*.

d. *Add Text*

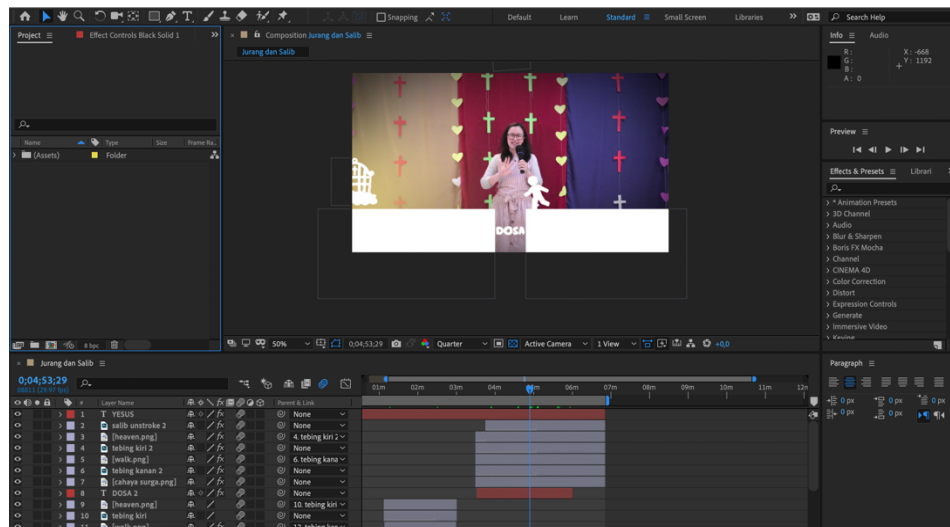
Add Text digunakan untuk menampilkan judul lagu dan kutipan perkataan *talent*.

e. *Add Picture*

Add Picture untuk menampilkan gambar pendukung konten.

f. *Motion Graphic*

Motion Graphic untuk menciptakan visual yang bergerak.



Gambar 3.72. *Editing Motion Graphic* animasi pendukung konten
(Dokumen pribadi)

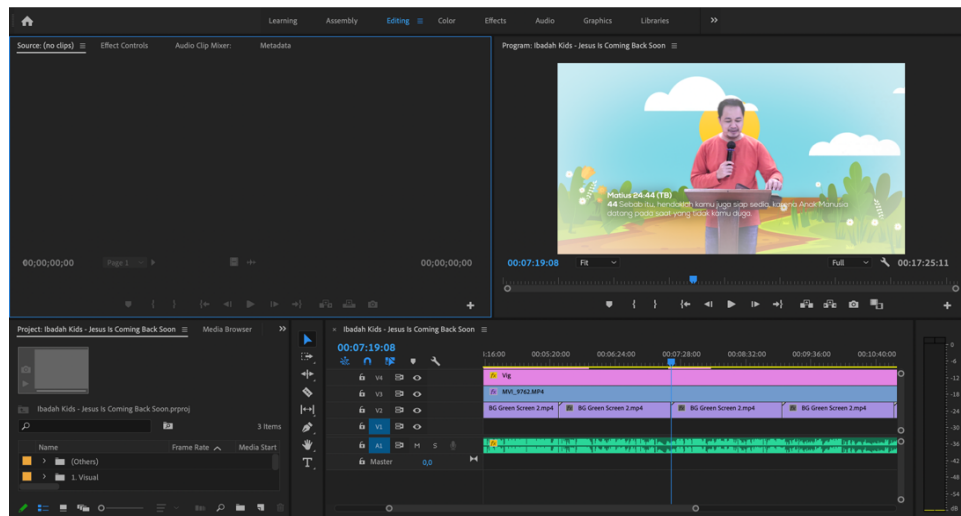
Dalam hal ini, penulis menggunakan teknik *Motion Graphic* untuk membuat animasi pendukung konten. Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.21. *Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Jesus Is Coming Back Soon*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

1. **Produksi**

Pada tahap produksi, tugas penulis sebagai sutradara hanya untuk mengarahkan *talent* untuk mengimprovisasi adegan dan *blocking* yang telah dikonsepkan oleh kru PC Club.



Gambar 3.73. *Editing Video Content Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - Jesus Is Coming Back Soon*
(Dokumen pribadi)

2. Pascaproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Linear Wipe Transition*

Linear Wipe Transition sebagai penghubung antar *footage*, sesuai keinginan produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)

b. *Color Correction*

Color Correction untuk menyeimbangkan warna antar *footage*.

c. *Add Text*

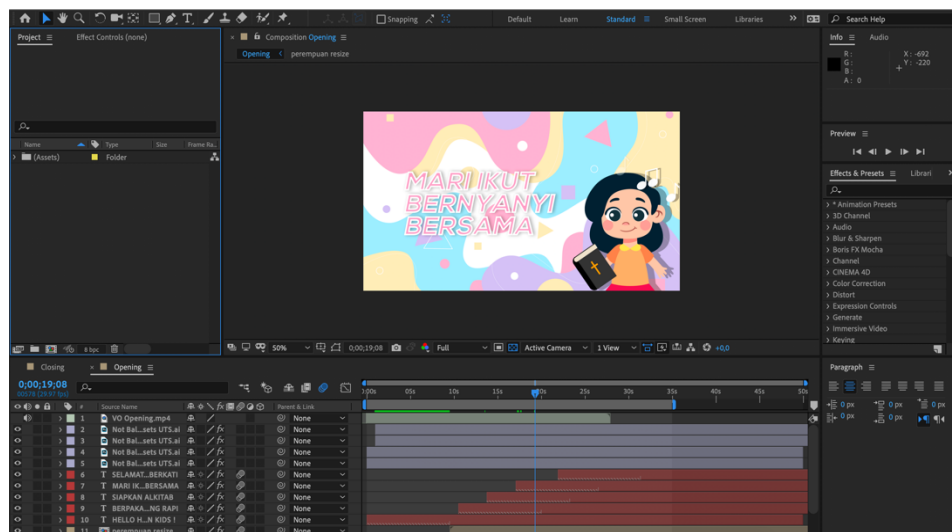
Add Text digunakan untuk menampilkan judul lagu, kutipan perkataan *talent*, *text* pendukung konten dan *Credits*.

d. *Add Picture*

Add Picture untuk menampilkan gambar pendukung konten.

e. *Motion Graphic*

Motion Graphic untuk menciptakan visual yang bergerak.



Gambar 3.74. *Editing Motion Graphic opening dan closing Video Content* Ibadah
Hebron Kids
(Dokumen pribadi)

Dalam hal ini, penulis menggunakan teknik *Motion Graphic* untuk membuat animasi pendukung konten.



Gambar 3.75. *Motion Graphic opening dan closing Video Content*
Ibadah Hebron Kids
(Dokumen pribadi)

Penulis menempatkan visual *countdown* yang pernah dibuat sebelumnya dengan teknik *Motion Graphic* ke *project* kali ini.

f. *Radial Wipe Transition*

Radial Wipe Transition digunakan khusus untuk menghubungkan footage video yang berisi countdown (*Motion Graphic*) ke konten ibadah.

g. *Ultra Key (Green Screen)*

Ultra Key (Green Screen) untuk menghilangkan *background* berwarna hijau dan menempatkan *background* lain, sesuai keinginan produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong).

h. *Vignette*

Vignette berwarna putih digunakan penulis untuk meminimalisir *noise* yang terlihat pada *background* yang telah di-edit menggunakan *Ultra Key (Green Screen)*.

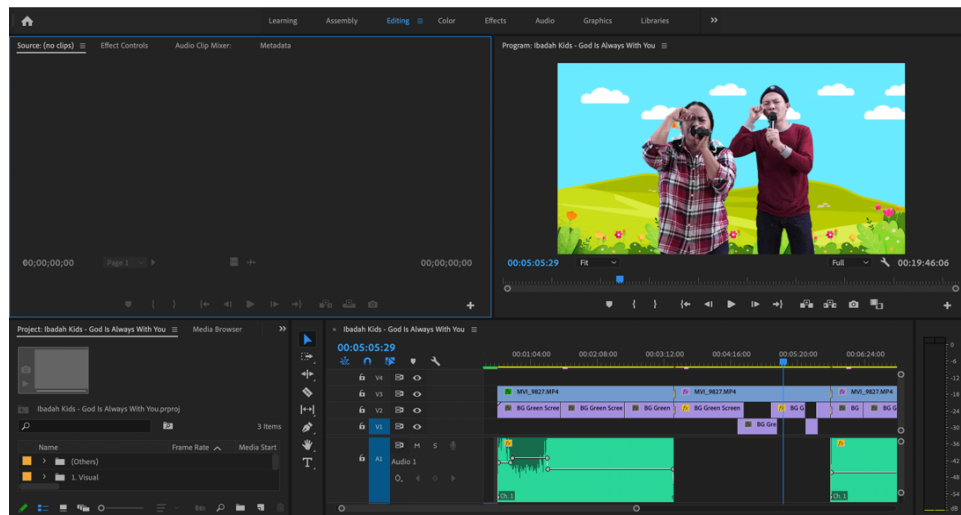
Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.1.22. *Video Content: Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - God Is Always With You*

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar, terlibat langsung dalam produksi dan pascaproduksi. *Setting/location* telah ditentukan oleh produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong), berada di gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

1. Produksi

Pada tahap produksi, tugas penulis sebagai sutradara hanya untuk mengarahkan *talent* untuk mengimprovisasi adegan dan *blocking* yang telah dikonsepkan oleh kru PC Club.



Gambar 3.76. *Editing Video Content Ibadah Hebron Kids Gading Serpong - God Is Always With You*
(Dokumen pribadi)

2. Praproduksi

Saat pascaproduksi, penulis mengerjakan penyuntingan gambar. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Linear Wipe Transition*

Linear Wipe Transition sebagai penghubung antar *footage*, sesuai keinginan produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)

b. Color Correction

Color Correction untuk menyeimbangkan warna antar *footage*.

c. *Add Text*

Add Text digunakan untuk menampilkan judul lagu, kutipan perkataan *talent*, *text* pendukung konten dan *Credits*.

d. *Add Picture*

Add Picture untuk menampilkan gambar pendukung konten.

e. *Motion Graphic*

Motion Graphic untuk menciptakan visual yang bergerak.



Gambar 3.77. *Motion Graphic opening dan closing Video Content*
Ibadah Hebron Kids
(Dokumen pribadi)

Penulis menempatkan visual *countdown* dan animasi pendukung konten yang pernah dibuat sebelumnya dengan teknik *Motion Graphic* ke *project* kali ini.

f. *Ultra Key (Green Screen)*

Ultra Key (Green Screen) untuk menghilangkan *background* berwarna hijau dan menempatkan *background* lain, sesuai keinginan produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong).

Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*. Penulis melakukan kesalahan di *project* ini,

dimana lupa untuk menempatkan *Radial Wipe Transition* untuk menghubungkan *footage video* yang berisi *countdown (Motion Graphic)* ke konten ibadah seperti di *video content* sebelumnya. Penulis juga lupa untuk menempatkan *Vignette* berwarna putih untuk meminimalisir *noise* yang terlihat pada *background* yang telah di-edit menggunakan *Ultra Key (Green Screen)*.

3.3.1.23. Music Video: Sidney Mohede - Jujur (Cover by GPdI Hebron Gading Serpong)

Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar. Dalam *project* ini penulis berfokus pada posisi sutradara dan penyunting gambar. Project ini adalah salah satu *project* yang penulis kerjakan berdasarkan *the three stages*.

1. Praproduksi atau tahap perencanaan, atau tahap pengonsepan.
2. Produksi atau tahap eksekusi konsep.
3. Pascaproduksi atau tahap penyuntingan visual dan suara.

Sehingga terkonsep dengan detail dan terproduksi sesuai konsep (Hughes, 2012, hlm. 88). Lagu orisinal “Sidney Mohede - Jujur (Cover by GPdI Hebron Gading Serpong)” telah diproduksi oleh Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong sebelum Pembimbing Lapangan memberikannya kepada penulis untuk masuk dalam tahap praproduksi. Produser (Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong) telah membatasi *setting/location*, harus berada di dalam gedung GPdI Hebron Gading Serpong.

1. Praproduksi

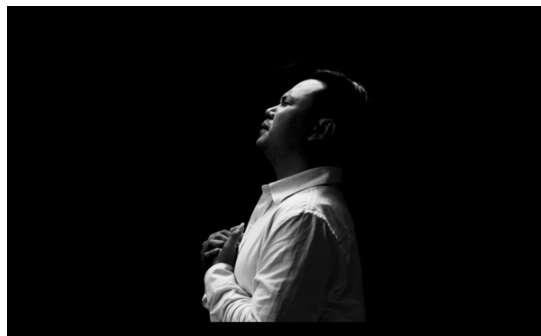
Dalam tahap praproduksi, penulis melakukan *breakdown* lirik ke visual sekaligus *storyboard* bersama videografer.



Gambar 3.78. Persiapan syuting di gedung GPdI Hebron Gading Serpong
(Dokumen pribadi)

Kemudian penulis melakukan pengonsepan *setting/location*. Pemilihan *setting* berada di *outdoor* dengan *background* hitam dan pencahayaan hanya di area atas karakter. Hal ini untuk menciptakan dimensi seolah karakter berada di bawah kegelapan yang diterangi oleh cahaya dari atas. Suasana kelim tercipta lewat ruang yang gelap dan *backroung* hitam. Cahaya yang menerangi karakter dari atas sebagai bentuk representasi dari harapan.

Penulis lalu melakukan pengonsepan penyutradaraan.



Gambar 3.79. *Music Video* Sidney Mohede - Jujur (*Cover by* GPdI Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan karakter berdiri sambil menghadap ke atas untuk memperkuat dimensi ruang yang diciptakan dalam menggambarkan bagaimana manusia yang berada di bawah

kegelapan. Juga menggambarkan bagaimana manusia berharap kepada Tuhan yang ada di atas.



Gambar 3.80. *Music Video* Sidney Mohede - Jujur (*Cover by* GPdI Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

Penulis menambah adegan karakter sambil bernyanyi untuk menggambarkan seseorang yang berseru kepada Tuhan.



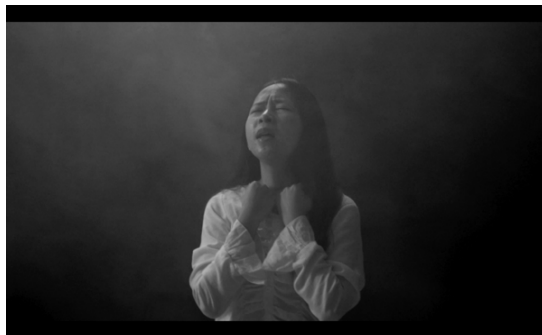
Gambar 3.81. *Music Video* Sidney Mohede - Jujur (*Cover by* GPdI Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

Penulis menggambarkan lilin yang mati di sini sebagai bentuk representasi dari harapan yang belum bergelora.



Gambar 3.82. *Music Video* Sidney Mohede - Jujur (*Cover by* GPdI
Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

Penulis menggambarkan lilin yang menyala di sini sebagai bentuk representasi dari harapan yang penuh. Meja panjang disini sebagai bentuk representasi dari persekutuan, dimana ketika manusia bersama berjuang melewati kekelaman dengan penuh harapan maka akan menuju ke ‘jalan yang benar’.



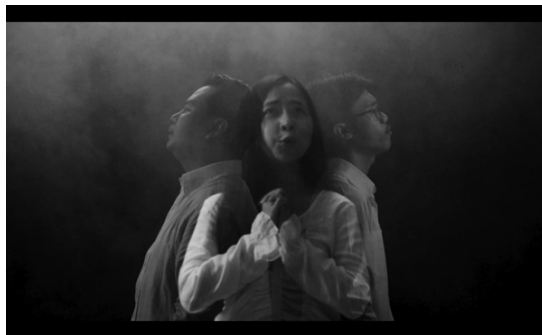
Gambar 3.83. *Music Video* Sidney Mohede - Jujur (*Cover by* GPdI
Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

Penulis merancang adegan karakter berdiri dan sesak sebagai bentuk representasi dari manusia yang terikat dalam kekelaman dan berjuang dengan penuh harapan kepada Tuhan.



Gambar 3.84. *Music Video* Sidney Mohede - Jujur (*Cover by* GPdI
Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

Adapun adegan khusus yang dirancang penulis bersama videografer, yaitu dengan menempatkan karakter berdiri sambil bernyanyi di *middleground* dan api dari lilin di *foreground*. Adegan ini sebagai bentuk representasi dari manusia yang penuh semangat dan pengharapan, bahkan di dalam api pun ia tetap terus berseru memuji Tuhan sama seperti lirik yang dinyanyikan.



Gambar 3.85. *Music Video* Sidney Mohede - Jujur (*Cover by* GPdI
Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

Adapun adegan yang dirancang secara khusus oleh penulis selaku sutradara dan penyunting, dimana karakter berdiri lurus dengan masing-masing arah; berdiri lurus dengan pandangan ke samping kiri, depan, dan kanan. Saat masuk ke pascaproduksi, penulis akan menyunting 3 *footage video* menjadi 1 frame dengan teknik *Blend*

Mode. Hal ini guna untuk membuat visual bervariasi agar tidak terjadi repetisi adegan yang berlebihan. Dan terakhir, penulis melakukan pengonsepan *editing*. Teknik yang penulis gunakan, yaitu:

a. *Dissolve Transition*

Dissolve Transition mampu membuat perpindahan visual yang halus sesuai tempo lagu yang pelan terhadap tumpukan 2 *footage video*. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya tidak berkesinambungan. Namun adapun penggunaan *Dissolve Transition* yang diterapkan pada aksi yang berkesinambungan, mengikuti intensitas lagu.

b. *Turbulance Transition*

Sama seperti *Dissolve Transition*, mampu membuat perpindahan visual yang halus sesuai tempo lagu yang pelan terhadap tumpukan 2 *footage video*. Bedanya, transisi ini memiliki tekstur seolah seperti asap. Produser (Divisi *Creative Multimedia* GPdI Hebron Gading Serpong) menyarankan transisi ini karena ada adegan dalam *Music Video* menggunakan *vapour fog machine* untuk menghasilkan uap asap, sehingga serasi.

c. *Cut Transition*

Cut Transition mampu menggambarkan aksi yang berkesinambungan antara visual. Transisi ini digunakan pada beberapa *shot* yang aksinya berkesinambungan.

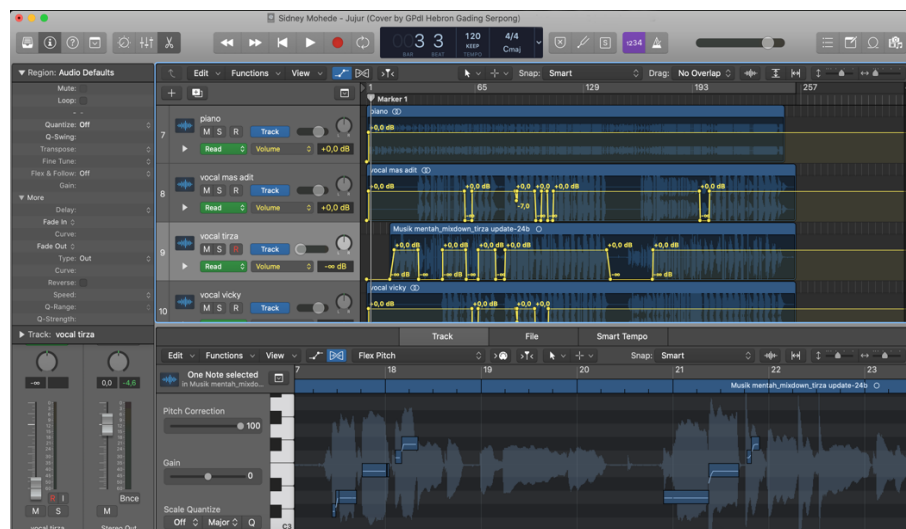
d. *Transform Scale*

Transform Scale mampu menimbulkan kesan semakin mendekati objek/karakter dan mampu menimbulkan kesan visual yang dinamis.

e. *Color Correction & Color Grading*

Dengan menggunakan *Color Correction*, mampu menyeimbangkan warna antar visual. Dengan menggunakan *Color Grading*, mampu menciptakan *mood* pada visual. Dalam *project* ini, penulis ingin menciptakan kesan kelam. Penulis juga merancang *editing*, dengan perlahan *Color Grading* memudar dan yang muncul warna dari hasil *Color Correction*. Sehingga warna dari hitam-putih berubah menjadi berwarna. Visual ini sebagai bentuk representasi dari manusia yang berhasil berjuang dan terlepas dari kekelaman.

2. Produksi



Gambar 3.86. *Mixing & Mastering Music Video Sidney Mohede - Jujur*
(Cover by GPDI Hebron Gading Serpong)
(Dokumen pribadi)

Dalam tahap produksi, penulis melakukan penyuntingan suara dengan teknik *Mixing & Mastering* untuk meminimalisir suara vokal yang *pitchy*. Kemudian dalam tahap produksi, penulis melakukan syuting berdasarkan konsep yang telah dibuat dari praproduksi. Syuting dilakukan selama 4 hari, mengikuti *schedule* dari *talent* serta waktu

syuting yang minim karena ada kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) dari pemerintah untuk membatasi jam operasional.

3. Pascaproduksi

Dalam tahap pascaproduksi, penulis melakukan penyuntingan gambar berdasarkan konsep yang telah dibuat dari praproduksi. Dalam tahap pascaproduksi, penulis juga melakukan revisi berdasarkan hasil *review*.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Terdapat beberapa kendala yang penulis temukan selama proses kerja magang di GPdI Hebron Gading Serpong, yaitu:

1. Jumlah kru yang minim

Kendala pertama adalah jumlah kru yang minim. Jumlah kru yang minim mempengaruhi efektivitas kerja, bahkan penulis pun harus merangkap *job description* lain. Hal ini bukanlah hal yang mudah bagi orang lain untuk sekaligus merangkap *job description*.

2. Jumlah *project* yang tidak seimbang dengan jumlah kru.

Kendala kedua adalah jumlah *project* yang tidak seimbang dengan jumlah kru. Disaat *project* yang banyak dan kru yang sedikit, mengakibatkan *overload* atau kelebihan beban kerja. Penulis pun mengalami hal ini, yang mengakibatkan penulis jatuh sakit.

3. Jam operasional kerja yang tidak efektif

Kendala ketiga adalah jam operasional kerja yang tidak efektif. Jam operasional kerja GPdI Hebron di hari Senin-Jumat dari pukul 14:00-22:00. Waktu yang terbuang dalam perjalanan, mengakibatkan kurangnya efektivitas kerja.

4. Catatan *editing* yang kurang rinci dari Produser (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong)

Kendala keempat adalah catatan *editing* yang kurang rinci dari Prodsuer (Bidang Anak Sekolah Minggu GPdI Hebron Gading Serpong). Kurangnya informasi yang diberikan dari catatan *editing*, membuat penulis harus melakukan *editing* kembali atau revisi setelah melewati hasil *review*. Hal ini mengakibatkan kurangnya efektivitas kerja.

5. *Equipment* kurang memadai

Kendala kelima atau kendala terakhir adalah *equipment* yang kurang memadai. *Equipment* (kamera dan *lighting*) yang kurang memadai meghasilkan kualitas gambar berbagai video kurang jernih, sehingga penulis harus menaikan tingkat pencahayaan lewat *software* yang malah mengurangi kualitas kejernihan video. Atau bisa dibilang menambah *noise* yang banyak.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi dari beberapa kendala yang penulis temukan selama proses kerja magang di GPdI Hebron Gading Serpong, yaitu:

1. Dari kendala pertama dan kedua, penulis menemukan 3 pilihan solusi. Pertama, jika jumlah kru sangat sulit untuk ditambah maka kurangi jumlah *project* yang ada. Kedua, tambahlah jumlah kru agar dapat menangani jumlah *project* yang ada tanpa mengalami kelebihan beban kerja atau *overload*. Ketiga, jika ingin tetap bekerja meski dengan jumlah kru yang minim dan jumlah *project* yang ada maka *deadline* diperpanjang.
2. Dari kendala ketiga, solusi yang ditemukan oleh penulis adalah *work from home* (WFH) untuk pascaproduksi (penyuntingan gambar ataupun suara).
3. Dari kendala keempat, solusi yang ditemukan oleh penulis adalah lebih dipertingkat komunikasi antar kru agar tidak terjadi kesalahan informasi serta terjadi efektivitas kerja.

4. Jika Divisi *Creative Multimedia* di GPdI Hebron Gading Serpong ingin lebih serius dalam produksi video, penulis menyarankan untuk meng-*upgrade equipment*. Sehingga dapat menjadi solusi untuk mengatasi kendala kelima.